



Newsletter der Fachgruppe E-Learning

Ausgabe 11 April 2016

Aus den Inhalten

Vorbericht zur DeLFI 2016

Arbeitskreis zu Game-based Learning und Edutainment

Veranstaltungsankündigungen

Dissertationen im Bereich E-Learning



Gesellschaft
für Informatik



<http://www.e-learning.gi-ev.de>

Newsletter der Fachgruppe E-Learning

der Gesellschaft für Informatik e.V.

No. 11 – April 2016



Editorial

Liebe Mitglieder der Fachgruppe E-Learning der Gesellschaft für Informatik und Interessierte,

schon traditionell ist das erste Thema des ersten Newsletters eines Jahres die Ankündigung der DeLFI-Konferenz als Höhepunkt der jährlichen Fachgruppenarbeit. Die DeLFI 2016 wird vom 11. bis 14. September 2016 in Potsdam stattfinden und von der Universität Potsdam organisiert. Partnertagung ist in diesem Jahr die Fachtagung "Hochschuldidaktik der Informatik" (HDI). Auch 2016 wird der erste DeLFI-Konferenztage den Workshops gewidmet sein, die sich insgesamt sechs hochaktuellen Themen im Fachgruppenkontext widmen. Wie würden uns sehr über Ihren Besuch in Potsdam freuen und laden Sie insbesondere zur öffentlichen Mitgliederversammlung unserer Fachgruppe im Rahmen der Tagung ein.

Noch wurde über die Ausrichtung der DeLFI in den Folgejahren nicht entschieden. Haben Sie Interesse an einer Ausrichtung der DeLFI Tagung, wenden Sie sich bitte formlos an den Sprecher der Fachgruppe E-Learning.

Mit diesem Newsletter führen wir außerdem eine Vorstellung der einzelnen Arbeitskreise innerhalb der Fachgruppe ein – beginnend mit "Game-based Learning und Edutainment". Zudem präsentieren wir neben aktuellen Prämierungen wie gewohnt laufende Call for Papers und Ankündigungen weiterer relevanter Veranstaltungen sowie zwei abgeschlossene Dissertationen im E-Learning-Kontext.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Mit freundlichen Grüßen

Handwritten signature of Raphael Zender in black ink.

Raphael Zender
Herausgeber

Handwritten signature of Christoph Rensing in black ink.

Christoph Rensing
Co-Herausgeber

Handwritten signature of Andrea Kienle in blue ink.

Andrea Kienle
Co-Herausgeberin

Inhalt

- I. Vorbericht zur DeLFI 2016 in Potsdam
- II. Vorstellung des FG-Arbeitskreises "Game-based Learning und Edutainment"
- III. Beste E-Learning Abschlussarbeiten 2015
- IV. Preisträger der d-elina Awards
- V. Call for Papers
- VI. Veranstaltungsankündigungen
- VII. Dissertationen im Bereich E-Learning
- VIII. Neuerscheinungen
- X. Zu guter Letzt

I. Vorbericht zur DeLFI 2016 in Potsdam

Die Fachgruppe E-Learning der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) veranstaltet seit 2003 jährlich „Die e-Learning Fachtagung Informatik“ (DeLFI). Dem interessierten Fachpublikum werden aktuelle, innovative und informatiknahe Ergebnisse zum Thema E-Learning aus Forschung und Praxis präsentiert.

Die DeLFI 2016 findet zeitgleich mit der Fachtagung „Hochschuldidaktik der Informatik“ in Potsdam statt und wird von der Universität Potsdam organisiert.

Das Motto der gemeinsamen Fachtagung lautet: „Fließende Grenzen“. Damit wird sich auf die fließenden Grenzen zwischen den Fachdisziplinen bezogen, die gerade in den Spannungsfeldern E-Learning und Hochschuldidaktik der Informatik besonders auf eine verzahnte Zusammenarbeit angewiesen sind. Nicht zuletzt ist dies auch ein Hinweis auf die wechselhafte Geschichte des Standortes Potsdam Griebnitzsee, an dem die Tagung stattfindet.

Neben den thematischen Beiträgen stehen daher vor allem die interdisziplinäre Diskussion und der fachübergreifende Austausch im Vordergrund. Neue Herausforderungen wie unterschiedliche gesetzliche Rahmenbedingungen, neue Technologien sowie ethische Herausforderungen in der Anwendung neuer Verfahren und Methoden erfordern einen fachübergreifenden Diskurs.

E-Learning ist in vielen Bildungseinrichtungen etabliert und inzwischen integraler Bestandteil von Bildungsangeboten. Die Beiträge zur DeLFI sollen unterschiedliche Perspektiven und Kontexte der Informatik beleuchten, sich mit neuen Trends auseinandersetzen und diese kritisch reflektieren. Es sollen sowohl Forschungsbeiträge als auch Anwendungs- und Industriebeiträge vorgestellt werden, die den Einsatz neuer Technologien und Lehr-/Lernszenarien adressieren.

Die verlängerte Deadline zur Beitragseinreichung ist Freitag, der 15. April.

Im Rahmen der DeLFI werden insgesamt 6 Workshops zu den folgenden Themen durchgeführt:

- Learning Analytics
- Mobile Learning
- Forschendes Lernen und E-Learning
- Implementierung komplexer E-Learning-Anwendungen an Hochschulen am Beispiel des E-Portfolios
- Blended Learning konkret: Didaktische Szenarien für den täglichen Informatikunterricht
- Technologiegestütztes Lernen im Arbeitsprozess am (digitalen) Arbeitsplatz

Zu diesen Workshops gibt es eigene Aufrufe Beiträge einzureichen. Details dazu finden Sie unter:

<http://delfi2016.de/index.php/workshops>

Die öffentliche Mitgliederversammlung der Fachgruppe E-Learning wird auch traditionell im Rahmen der DeLFI 2016 stattfinden. Die Einladung ergeht gesonderte mit Orts- & Zeitangabe.

Neben den vielen spannenden fachlichen Inhalten sind die Stadt und Universität Potsdam immer einen Besuch wert. Weitere Informationen zur Tagung sowie Hotелеmpfehlungen finden Sie unter

<http://www.delfi2016.de>

Interesse an einer Ausrichtung der DeLFI Konferenz in den Folgejahren?

Für die Folgejahre wurde über die Ausrichtung der DeLFI 2016 noch nicht entschieden. Der Leitungskreis der Fachgruppe E-Learning, der über die Ausrichtung entscheidet, hat bereits einige Ideen wo die DeLFI in den nächsten Jahren stattfinden könnte. Es besteht aber auch die Möglichkeit Interessensbekundungen abzugeben. Können Sie sich als Vertreter/in einer Hochschule oder anderen Forschungseinrichtung vorstellen in einem der nächsten Jahre die DeLFI auszurichten, so wenden Sie sich formlos an den Sprecher der Fachgruppe. Die Kontaktdaten finden Sie im Impressum.



© K. Fritze / Universität Potsdam

II. Vorstellung des FG-Arbeitskreises "Game-based Learning und Edutainment"

Der Arbeitskreis Game-based Learning beschäftigt sich mit verschiedenen Aspekten des spielbasierten Lernens mit digitalen Endgeräten. Er untersucht unter anderem die Möglichkeiten der nahtlosen Integration von Spiel und Lernen, die didaktischen Varianten eines spielbasierten Lernansatzes sowie den Einsatz und die Evaluation von spielerischen digitalen Lernansätzen für verschiedene Altersgruppen. Dabei wird nicht auf Bildungseinrichtungen fokussiert, sondern es werden auch digitale Lernspiele für den privaten Gebrauch oder für berufsbegleitende Weiterbildungen analysiert.

Neben der Orientierung an Game-based Learning und den Untervarianten Edutainment und Serious Games wird zudem auch das Feld der Gamification untersucht und ein systematischer, theoriebasierter Ansatz propagiert.

Arbeitsweise:

Bestehend aus Informatikern, Medieninformatikern und Didaktikern nähert sich der Arbeitskreis der Problematik der Entwicklung digitaler Lernspiele aus verschiedenen Richtungen: softwareseitig (mit der Fokussierung auf Software Engineering Ansätze und Einbettung von Methoden der künstlichen Intelligenz), empirisch (basierend auf lernpsychologischen und sozialwissenschaftlichen Ansätzen), und methodisch / didaktisch.

Aktivitäten:

Der Arbeitskreis war in den letzten Jahren immer wieder an der Organisation von Workshops im Kontext Game-based Learning beteiligt. Einige Publikationen sind national und international verfasst worden. Verschiedene Abschlussarbeiten sind kooperativ von Mitgliedern des Arbeitskreises geschrieben worden.

Mehr Informationen: <http://fg-elearning.gi.de/fachgruppe-e-learning/arbeitskreise.html>

III. Beste E-Learning Abschlussarbeiten 2015 stehen fest

Vielfältig ist die Forschung im Themenfeld E-Learning. Dementsprechend bunt war die Auswahl der von den jeweiligen Betreuer/innen nominierten Arbeiten für die Auszeichnung der besten Abschlussarbeit E-Learning, welche in der Kategorie Masterarbeit und Bachelorarbeit im Rahmen der DeLFI 2016 in Potsdam vergeben wird.

Die Preisträger/innen stehen nun fest. Die Fachjury des Leitungsgremiums der Fachgruppe hat auf Basis von je zwei Gutachten pro Einreichung ein Urteil gefällt. Offiziell bekanntgegeben werden die beiden erfolgreichen Nachwuchswissenschaftler/innen erst auf der DeLFI im Rahmen der Preisverleihung. Beide sind sehr glücklich über Ihre bevorstehende Auszeichnung und arbeiten bereits an einer wissenschaftlichen Publikation, die zur DeLFI eingereicht werden soll.

Im Namen aller Gutachter/innen und Mitglieder des Leitungsgremiums darf ich mich bei den Nominierenden für die Einreichung der vielen sehr guten Arbeiten bedanken. Auch im Jahr 2016 soll es wieder einen Aufruf für die Preisverleihung geben. Wir freuen uns schon jetzt auf die neuen Nominierungen, die dann nach der DeLFI ab Oktober 2016 erwartet werden.

IV. Preisträger der d-elina Awards

Jährlich werden vom Branchenverband BITKOM innovative E-Learning-Projekte mit dem Deutschen E-Learning Innovations- und Nachwuchs-Award (d-elina) ausgezeichnet. Am 26. Januar 2016 wurden im Rahmen der LEARNTEC wieder die Awards in den Kategorien *Campus*, *Professional* und *Start-up* verliehen. Zudem wurde am 19. Februar 2016 im Rahmen der Bildungsmesse didacta der d-elina Award in der Kategorie *School* verliehen. Im Rahmen des Newsletters wollen wir Ihnen die Preisträger kompakt vorstellen:

Kategorie Campus: Augmented Reality App ZEITFENSTER (Universität Leipzig)

Mit der Augmented Reality-App ZEITFENSTER können Nutzer an 25 Standorten in Leipzig interaktiv historische Fotografien mit der gegenwärtigen Kameraperspektive „verschmelzen“ und so historischen Wandel besonders eindrücklich erleben.

Details und Download: <http://www.zeitfenster.uni-leipzig.de>

Kategorie Professional: Open Roberta (Fraunhofer IAIS)

Mit OpenRoberta hat das Fraunhofer IAIS sein erfolgreiches Roberta-Konzept rund um Roboter-Programmierkurse geöffnet und um eine technische Plattform erweitert.

Open Roberta: <http://www.open-roberta.org>



d-elina
2016

Kategorie Start-up: Personal Data Locker (Technischen Hochschule Mittelhessen)

Das Open Source Projekt verbindet lebenslanges Lernen und Datenschutz, wobei dem Lernenden die Datenhoheit gegeben wird. Lerndaten werden über den Personal Data Locker geleitet, bevor sie kontrolliert an Lernsysteme übergeben werden.

Personal Data Locker: <https://personal-data-locker.org>

Kategorie School: Erklärvideos zu Unterrichtsthemen (Ernst-Reuter-Schule, Karlsruhe)

Die neu gegründete Schülerfirma „Noch Fragen?!“ hat zu wichtigen Unterrichtsthemen erstellt. Diese können während des Unterrichts und zur Vor- und Nachbereitung genutzt werden.


Zu den Videos: <http://vimeopro.com/ernstreuterschule/medienprofil>


V. Call for Papers

An dieser Stelle weisen wir Sie auf aktuelle Call for Papers von Tagungen und Workshops unter Beteiligung der Fachgruppe bzw. von Mitgliedern der Fachgruppe E-Learning hin.

Hochschule 2026 im Rahmen der 45. GI Jahrestagung http://www.cs.uni-potsdam.de/hochschule2026			
Termin Einreichung	Alle Beitragsarten: 15. April 2016	Termin Workshop	26. September 2016
Themen	Beiträge, die im Rahmen des Workshops vorgestellt werden, umfassen die folgenden Themen, sind aber nicht auf diese beschränkt: <ul style="list-style-type: none"> • innovative Ansätze zur Optimierung des digitalen Campus-Managements • aktuelle Ansätze, neue Szenarien und Entwicklungen im Bereich webbasierter Lehr-/Lernmanagementsysteme • innovative Methoden zur IT-basierten Gestaltung und Verwaltung von Dienstportfolios • weitreichende Konzepte und Ansätze für effiziente IT-gestützte Support-Strukturen • zukunftsfähige Strategien für die kooperative IT-Versorgung für Hochschulen • virtualisierte Lehr- und Forschungsumgebungen • Forschungsdatenmanagement • Forschungsinformationssysteme • Mobilitätsakzentuierte Modelle und Verfahren zur Organisation optimierter Lehr-/Lernprozesse • Architekturen und Infrastrukturen für neuartige Formen multimedialer Lehr-/Lernszenarien Für den Workshop werden originäre Forschungs-, Entwicklungs- und Erfahrungsberichte zu den aufgeführten Themenbereichen erbeten. Jeder angenommene Beitrag wird auf dem Workshop präsentiert. Zu ausgewählten Themen werden einige Autoren um die vorzeitige Aufzeichnung ihrer Beiträge gebeten, um ein "flipped conference"-Modell zu realisieren.		
Call for Papers	http://www.cs.uni-potsdam.de/hochschule2026/callForPapers.html		
Ort	Klagenfurt / Österreich		

Forschendes Lernen mit E-Learning im Rahmen der DeLFI & HDI 2016 http://www.uni-potsdam.de/multimedia/projekte/e-learning-forschungsprojekte/fides/cfp.html			
Termin Einreichung	22. April 2016	Termin Workshop	voraussichtlich 11. September 2016
Themen	Beiträge, die im Rahmen des Workshops vorgestellt werden, umfassen die folgenden Themen, sind aber nicht auf diese beschränkt: <ul style="list-style-type: none"> • innovative Ansätze zur technischen Unterstützung von forschendem Lernen • Prozessmodelle und Vergleiche auf der Metaebene zwischen Forschendem Lernen und E-Learning • Best Practices im Bereich Forschendes Lernen in Verbindung mit digitalen Medien oder E-Learning • Evaluationskonzepte für die Verbindung von Forschendem Lernen mit digitalen Medien oder E-Learning • zukunftsfähige Strategien für die Integration von Support-Strukturen für E-Learning und forschendes Lernen • Architekturen und Infrastrukturen für neuartige Formen multimedialer Lehr-/Lernszenarien mit Hilfe von forschendem Lernen • Ansätze zur Unterstützung der Reflexion und systematischen Entwicklung von Forschungskompetenzen aus Studierendenperspektive Gesucht werden sowohl wissenschaftlich fundierte Beiträge und Studierendenbeiträge als auch Best-Practice-Beispiele und Fallstudien.		
Call for Papers	http://www.uni-potsdam.de/multimedia/projekte/e-learning-forschungsprojekte/fides/cfp.html		
Ort	Potsdam		

Technologiegestütztes Lernen im Arbeitsprozess am (digitalen) Arbeitsplatz im Rahmen der DeLFI & HDI 2016 http://www.rias-institute.eu/de/tlaa16			
Termin Einreichung	06. Juni 2016	Termin Workshop	voraussichtlich 11. September 2016
Themen	Beiträge in einem oder mehreren der folgenden Themengebieten sind willkommen, sofern sie jeweils einen deutlichen Anwendungsbezug zum Lernen im Arbeitsprozess bzw. am Arbeitsplatz aufweisen: <ul style="list-style-type: none"> • Informationstechnische Technologien, Methoden und Anwendungen für Lernen am Arbeitsplatz • Rahmenbedingungen für den Einsatz von Lerntechnologien am Arbeitsplatz • Qualitätssicherung und Lernbegleitung • Fallbeispiele für das technologiegestützte Lernen im Arbeitskontext • Medienpädagogische Aspekte des Einsatzes von Informationstechnologien am Arbeitsplatz • Methoden und Ergebnisse zur Evaluation von informationstechnologisch unterstützten Lernprozessen • Technologische Grundlagen für Lerntechnologien am Arbeitsplatz Eine Auflistung der Unterthemen finden Sie zudem auf der Workshop-Webseite.		
Call for Papers	http://www.rias-institute.eu/de/tlaa16		
Ort	Potsdam		

Lernen mit IT - 25. Internationale Fachmesse und Kongress (LEARNTEC 2017)			
http://www.learntec.de			
Termin Einreichung	04.-29. April 2016	Termin Konferenz	24. - 26. Januar 2017
Themen	<p>Die Themen der LEARNTEC sind 2017:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lerninhalte und ihre Produktion • Lernsoftware • Wissensmanagement • Bildungsmanagement • Personal, Learning und Coaching • Medien und Zugangswege zum professionellen Lernen • Hardware und Ausstattung zum professionellen Lernen • Bildungsprojekte, Bildungsprogramme und Bildungsorganisation • Digitale Bildung in der Schule • Digitale Bildung in der Hochschule <p>Details zu den jeweiligen Unterthemen finden Sie zudem auf der LEARNTEC-Webseite.</p>		
Call for Papers	http://www.learntec.de/de/der_kongress/call_for_papers_2/call_for_papers_1.jsp		
Ort	Karlsruhe		


VI. Veranstaltungsankündigungen

Junges Forum für Medien und Hochschulentwicklung 2016 (JFMH 2016)	
http://jfmh16.edulog-darmstadt.de	
Termin	10. - 11. Juni 2016
Beschreibung	<p>Das Junge Forum für Medien und Hochschulentwicklung (JFMH) versteht sich als Nachwuchstagung unter der Schirmherrschaft der Deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik (dghd), der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW), der Gesellschaft für Informatik (GI; Fachgruppe E-Learning) sowie der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE, Sektion Medienpädagogik).</p> <p>Als ein Forum des Austausches richtet sich das JFMH einerseits an sich in der Qualifizierungsphase befindliche Nachwuchswissenschaftler/innen (Young Researchers) sowie andererseits an sich am Anfang ihrer beruflichen Tätigkeit im Feld Medien- und Hochschulentwicklung befindliche Wissenschaftler/innen aus praxisorientierten Entwicklungs- und Innovationsprojekten (Young Professionals). Das Forum steht Interessierten aus den Feldern Hochschuldidaktik, Mediendidaktik, Medienpädagogik und E-Learning aus und an Schulen, Hochschulen sowie bei Bildungsanbietern und allen weiteren Lernorten offen.</p> <p>Das Tagungsmotto lautet in diesem Jahr „Die vermessen(d)e Bildung: Möglichkeiten und Risiken digital vernetzter Technologien“.</p>
Ort	Darmstadt



The 15th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2015)

<http://ask4research.info/icalt/2016>


Termin	25. - 28. Juli 2016	
Beschreibung	<p>ICALT is an annual international conference organized by IEEE Computer Society and IEEE Technical Committee on Learning Technology.</p> <p>A new wave of technologies is disrupting innovation in education sector nowadays with more than ever before. Phenomena and technologies such as learning analytics, cloud computing, maker spaces, 3-D printing, wearable technologies, cognitive profiling and augmented reality are just a few examples that have seen early adopters bringing new hope and optimism to the debate about the usefulness and relevance of new technologies and learning support. At the same time, new standards are also emerging with the intention of bringing these innovations to a level where they are widely accepted and sustainable. Such rapid growth of the field is not without mixed blessings, as it changes the ways that people access, design, deploy and support learning. Such dramatic changes pose challenges for educational organizations, researchers, practitioners and policy makers, especially with regard to the development of advanced technologies that accommodate the needs of a new generation of learners and a changing social environment. The choice of appropriate technologies and the application of learning technologies in emerging learning contexts are huge challenges for 21st century learning technologists.</p>	
Ort	Austin, Texas, USA	

Mensch und Computer 2016


<http://muc2016.mensch-und-computer.de>

Termin	4.-7. September 2016	
Beschreibung	<p>Unter dem Dach der Konferenz verbinden sich die wissenschaftliche Fachtagung Mensch-Computer-Interaktion (MCI) sowie die Praxistagung UP16 – Usability Professionals.</p> <p>Die Vielfalt an Interaktionsformen mit Computertechnologien, an Nutzungskontexten und an Methoden der Mensch-Computer Interaktion hat in den letzten Jahren zugenommen. Vielfältige Systeme und Anwendungen unterstützen Arbeits- und Lernprozesse, begleiten und unterhalten in der Freizeit, ermöglichen Kommunikation und Koordination. Manche Anwendung bleibt in Geräte integriert quasi unsichtbar, mit anderen muss bewusst unter Nutzung vielfältiger Ein- und Ausgabemedien interagiert werden.</p> <p>Im Bereich Mensch und Computer spielt aber nicht nur die Interaktion eines oder mehrerer Benutzer mit einem Computer eine Rolle, sondern auch die Nutzung von Computersystemen zur Unterstützung der Kommunikation zwischen Menschen (Mensch-Computer-Mensch-Interaktion).</p> <p>Der wissenschaftliche Teil der Tagung Mensch und Computer nimmt diese technologischen Entwicklungen und Anforderungen zum Anlass, Beiträge von Forschern der Fachdisziplinen „Mensch-Computer-Interaktion“ sowie „Rechnergestützte Gruppenarbeit (CSCW, Computer-Supported Cooperative Work)“ und „Social Computing“ zur Entwicklung von neuen Interaktionskonzepten vorzustellen und kritisch zu diskutieren.</p>	
Ort	Aachen	


11th European Conference on Technology Enhanced Learning (EC-TEL 2016)<http://www.ec-tel.eu>

Termin	13. - 16. September 2016	
Beschreibung	<p>The European Conference on Technology Enhanced Learning (EC-TEL) engages researchers, practitioners, educational developers, entrepreneurs and policy makers to address current challenges and advances in the field.</p> <p>This year's theme of 'Adaptive and Adaptable Learning' highlights developments in adaptive learning systems that are starting to realise the vision of education matched to the needs and interests of each learner. Effective technology enhanced learning must also be adaptable – resilient, flexible, and sustainable despite rapidly changing needs, technologies, contexts and policies.</p> <p>The conference will explore how research in collaborative and personalized learning can be combined with new developments in analytics, interaction design, mobile and ubiquitous technologies, and visualization techniques, to enhance learning for everyone. We call for papers addressing the conference themes, informed by theories of pedagogy and evidence of effective practice. Papers offering robust meta-analyses, new methods of TEL design and analysis are also welcomed.</p>	
Ort	Lyon, Frankreich	

16th International Conference on Knowledge Technologies and Data-driven Business (i-KNOW 2016)<http://i-know.tugraz.at>

Termin	18. - 19. Oktober 2016	
Beschreibung	<p>i-KNOW 2016 aims at advancing research at the intersection of disciplines such as Knowledge Discovery, Semantics, Information Visualization, Visual Analytics, Social (Semantic) and Ubiquitous Computing. The goal of integrating these approaches is to create cognitive computing systems that will enable humans to utilize massive amounts of data. Since 2001, i-KNOW has successfully brought together leading researchers and developers from these fields and attracted over 500 international attendees every year. The international conference is held annually in Graz, Austria and organized by the Know-Center and Graz University of Technology.</p>	
Ort	Graz, Österreich	


Campus Innovation und Konferenztag Studium und Lehre 2016www.campus-innovation.de/home.html

Termin	17. & 18. November 2016	
Beschreibung	<p>Die Campus Innovation ist seit 2003 die jährliche Leitveranstaltung des Multimedia Kontor Hamburg (MMKH). Thema der Campus Innovation sind aktuelle Entwicklungen und Herausforderungen rund um die Zukunft der Hochschule – mit Blick auf die Potenziale IT-gestützter Maßnahmen und Technologien. In Expertenbeiträgen wird diskutiert, wie die zukunftsgerichtete Transformation von Lehre, Forschung und Hochschulmanagement durch den Einsatz von IT ermöglicht und erleichtert werden kann.</p>	
Ort	Hamburg	

VII. Dissertationen im Bereich E-Learning

Arne Schulz

Usability in digitalen Kooperationsnetzwerken – Nutzertests und Logfile-Analyse als kombinierte Methode

Zusammenfassung	<p>Bei der Entwicklung und Konzeption von neuen Anwendungen spielt die Usability (dt. Gebrauchstauglichkeit) eine wichtige Rolle. Anwendungen sollten in der Bedienung möglichst effizient, effektiv und einnehmend sein. Eine hohe Fehlertoleranz und eine einfache Erlernbarkeit sprechen ebenfalls für eine gute Usability. Die Messung der Usability erfolgt durch verschiedene, zumeist qualitative Methoden innerhalb der Produktentwicklung. Allen Methoden ist gemein, dass sowohl Planung, Durchführung als auch Auswertung zeitaufwendig sind. Bei der Einbeziehung von Endanwenderinnen und Endanwendern wird häufig auf Nutzertests zurückgegriffen. Durch den hohen Aufwand werden diese häufig mit zehn und weniger Testerinnen und Testern durchgeführt.</p> <p>An diesem Punkt setzte diese Dissertation an. Sie untersuchte, ob sich Nutzertests und Logfile-Analysen kombinieren lassen. Dazu wurden die testweise in einem Lern-Management-System (LMS) durchgeführten Nutzertests im Hintergrund protokolliert und den gefundenen schwerwiegenden Nutzerproblemen zugeordnet. Anschließend erfolgte eine Kombination mit Logfiles aus einem Produktivsystem derselben Basis. Die „realen“ Logfiles protokollieren das Verhalten von 133 Nutzerinnen und Nutzern und erstrecken sich über einen Zeitraum von 300 Tagen. Vor der Kombination mittels der Kosinus-Ähnlichkeit wurden beide Logfiles in ein Format überführt, das einen Vergleich ermöglichte. Da es sich um ein neues Verfahren handelt, musste die endgültige Ähnlichkeit über deskriptive Statistiken und visuelle Inspektionen festgelegt werden. Die finale Kombination ermöglicht die Bestimmung der Schwere der gefundenen Usability-Probleme anhand „realer“ Nutzungsdaten. Die Methode zeigt ein genaueres Bild über das Auftreten der gefundenen Probleme außerhalb der Testsituation.</p> <p>Die Dissertation lieferte einen Mehrwert in den Disziplinen des (Web) Data Mining, der Usability sowie der Human-Computer Interaction (HCI). Daneben wurden Disziplinen wie die Softwareentwicklung, die quantitative und qualitative Sozialforschung sowie die Gebiete der rechnergestützten Gruppenarbeit (Computer-Supported Cooperative Work; CSCW) und Lern-Management-Systeme (LMS) tangiert.</p>	
Gutachter	1. Gutachter: Prof. Dr. Andreas Breiter (Universität Bremen) 2. Gutachterin: Prof. Dr. Ulrike Lucke (Universität Potsdam)	
Institution	AG Informationsmanagement (AGIM) - Fachbereich 3 (Mathematik/Informatik) - Universität Bremen	
Online	http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00105045-1.pdf	

Ricarda Seiche

Serious Games in Andragogy – A Case Study Research Using Micro-Content Games

Zusammenfassung	<p>This study explores the relevance of serious games in adult education. In recent times learning success and competence building have become a very crucial factor for all kinds of facets in life and in the business world. This study therefore, adopted a multidisciplinary approach, so as to better understand the different theoretical nuances, which inform about learning and competence building as one of the aspect of the knowledge management construct. Against this backdrop, the study engaged a case study research approach. The research methodology consisted of data collection, analysis (comparing and contrasting primary sources in light of data collected), interpretation and validation. Four forms of data collection were employed: Qualitative interview, questionnaire, written tests and observation instruments.</p>	
Gutachter	Prof. Dr. Norbert Gronau (Universität Potsdam) Prof. Dr. Ulrike Lucke (Universität Potsdam)	
Institution	Universität Potsdam, Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik und Electronic Government	

VIII. Neuerscheinungen

Zwei neue Veröffentlichung des Hochschulforums Digitalisierung

Im Januar hat das Hochschulforum Digitalisierung zwei neue Arbeitspapiere veröffentlicht. Beide Studien analysieren und fassen verschiedene Fallbeispiele:

- Die Studie **Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich** stellt verschiedene digitalisierte Lernelemente und -formate an Hochschulen vor. Des Weiteren werden resultierende Handlungsoptionen für Hochschulen aufgezeigt.
- Die Studie **Zur nachhaltigen Implementierung von Lerninnovationen mit digitalen Medien** betrachtet hochschulpolitische und organisatorische Voraussetzungen für die Einführung digitaler Medien in Lehre und Studium. Da eine solche Einführung mit Veränderungsprozessen einhergeht, sind auch diese Gegenstand der Studie.



hochschulforum
digitalisierung

Herausgeber	Hochschulforum Digitalisierung
-------------	--------------------------------

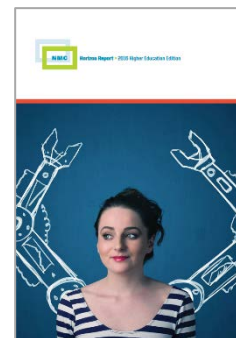
Online	https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/HFD_AP_Nr15_Digitale_Lernszenarien.pdf
--------	---

	https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/HFD_AP_Nr%2016_Grundlagentext_Change_Management.pdf
--	---

Horizon Report 2016 – Higher Education Edition

Die Hochschulausgabe des Horizon Report wird seit 2004 vom New Media Consortium (NMC) und der EDUCAUSE Learning Initiative herausgegeben und gilt weltweit als eine der aktuellsten und renommiertesten Informationsquellen über neue Technologien im Hochschulbereich.

Die sechs Technologietrends, die für den Report 2016 ausgewählt wurden, sind: Bring Your Own Device (BYOD), Learning Analytics & Adaptive Learning, Augmented and Virtual Reality, Makerspaces, Affective Computing und Robotics.



Herausgeber	The New Media Consortium (NMC)
-------------	--------------------------------

Online	http://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2016-higher-education-edition
--------	---

IX. Zu guter Letzt

Was ist ein gutes OpenBadge?

Nehmen Sie an der kurzen Umfrage teil und helfen Sie mit. Im Rahmen des Erasmus + Projektes OpenBadgeNetwork.com Europe findet derzeit eine entsprechende Befragung statt:

<https://www.surveymonkey.co.uk/r/OBN-QualityOpenBadges>

Nationaler IT-Gipfel zum Thema „Digitale Bildung“

Der Nationalen IT-Gipfel und sein unterjähriger Prozess bilden die zentrale Plattform für die Zusammenarbeit von Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft bei der Gestaltung des digitalen Wandels. Leitlinien für die Gestaltung dieses Wandels gibt die Digitale Agenda vor, die das Bundeskabinett im August 2014 beschlossen hat. Der Gipfel 2016 wird am 16./17. November 2016 in Saarbrücken stattfinden. Das Thema „Digitale Bildung“ wird ein Schwerpunkt sein.

Mehr Informationen: <http://www.bmwi.de/DE/Themen/Digitale-Welt/nationaler-it-gipfel.html>

Impressum & Kontakt

Für die Fachgruppe E-Learning in der Gesellschaft für Informatik

Sprecher der Fachgruppe

Dr.-Ing. Christoph Rensing (Sprecher)
Fachgebiet Multimedia Kommunikation
Technische Universität Darmstadt
Rundeturmstr. 10
64283 Darmstadt

Prof. Dr. Ulrik Schroeder (stellv. Sprecher)
Lehr- und Forschungsgebiet Informatik 9
RWTH Aachen University
Ahornstrasse 55
52074 Aachen

Herausgeber

Dr.-Ing. Raphael Zender
Lehrstuhl für Komplexe Multimediale Anwendungsarchitekturen
Universität Potsdam, Institut für Informatik und Computational Science
August-Bebel-Str. 89
14482 Potsdam
Raphael.Zender<at>uni-potsdam.de

Dr.-Ing. Christoph Rensing
Fachgebiet Multimedia Kommunikation
Technische Universität Darmstadt
Rundeturmstr. 10
64289 Darmstadt
Christoph.Rensing<at>kom.tu-darmstadt.de

Prof. Dr. habil. Andrea Kienle
Wirtschaftsinformatik
Fachhochschule Dortmund, FB Informatik
Emil-Figge-Str. 42
44227 Dortmund
Andrea.Kienle<at>fh-dortmund.de